



# Mythique et antique orichalque

Scénario « Pulp » *anno 1930*

**Arkeos** ~ EwS-system

pour le Concours Cerbere.org

Par Pitche – phverheve@tiscali.be

## Synopsis

---

Un riche mécène et collectionneur met la main sur un indice qui leur permettrait de découvrir et prouver l'existence de la mythique et antique Orichalque, ce métal précieux qui depuis Platon fascine et passionne les esprits et les écrits.

Aussitôt, il met sur pied une équipe d'exploration et d'enquête, les PJs. Elle sera composée d'archéologues, historiens, linguistes, géologues et mercenaires.

Mais d'autres apprennent la nouvelle et se lancent eux aussi dans la chasse au trésor surtout que certains prêtent à la légendaire orichalque les pouvoirs de la Pierre Philosophale qui permet de transformer les métaux vils en or ! Toutes les convoitises sont ainsi attisées, la fièvre monte une fois le nom du métal jaune évoqué.

Le parchemin moyenâgeux d'un polonais de Cracovie évoque la localisation d'une mine d'orichalque. Ce document se trouve dans la bibliothèque du Musée Royal de Londres. Sur place, on tentera déjà de leur ravir le précieux document. Ensuite, ils se rendront sur place à Cracovie pour en savoir plus en étudiant d'autres écrits à l'Université de Jagellon. Ensuite, il leur faudra traverser la steppe et toundra polonaise en train pour rejoindre Gdansk (Danzig) et retrouver une pierre d'ambre précise qui associée à une aigue-marine permettra de déchiffrer une mystérieuse et illisible carte chromatique.

Une île mystérieuse dont seul le contour vu du ciel leur permettra de la reconnaître les fera prendre les airs à

bord d'un ballon, tout cela chaque fois poursuivi par le groupe rival. Sous une cascade reconnaissable par le reflet verdâtre reconnaissable semblable aux deux pierres associées, ils gagneront les mines d'orichalque.

Après une folle escapade et dangereuse expédition, les PJs finiront par trouver cette fameuse pierre qui ne s'avéra être qu'une pierre phosphorescente au propriété radioactive similaire à l'uranium...

Quelqu'un d'irradié, un pauvre homme échoué là, une sorte de Robinson Crusoé, devenu fou à cause des radiations, hante les lieux. Il prend les PJs pour des profanateurs et les harcèle. Il est dangereux et les PJs auront fort à faire avec ces traquenards. Il tentera de nuire aux PJs quitte tout leur faire écrouler sur la tête ! Pendant leur exploration, agissant dans l'ombre, il en sera le Méchant.

Les PJs reviendront avec cette pierre radioactive mais les recherches sur l'atome ne sont pas loin, le Deuxième Guerre Mondiale ne tardera pas à dévoiler tout son horreur jusqu'au paroxysme de Nagasaki et Hiroshima !

## Introduction

---

### Amorce

Soit la réputation des PJs et de leur groupe n'est plus à faire. Celle-ci les ayant précédés, on décide de faire appel à leur service et compétences tout spécialement tant leur efficacité et renommée est grandes et prouvées.

Soit chacun individuellement, ils ont été choisis vu leur notoriété et compétence.

Ils apprendront à se connaître, à faire équipe, il en va de leur réussite commune.

Toujours est-il qu'ils seront de l'équipée de cette formidable aventure.

Les compétences, talents et connaissances suivantes seront appréciées : géologie, cartographie, aéroplane, histoire, linguistique, géographie, tireur, etc.

### **Invitation**

Les PJs sont tous conviés au manoir d'un riche mécène et collectionneur d'art en Ecosse. Celui-ci les reçoit confortablement et agréablement dans le fumoir de sa demeure où des boissons alcoolisées ou cigares de Cuba leur sont proposés ou servis. La pièce est décorée et conçue dans un pur style victorien (1870).

Il leur apprend le motif de cette invitation à la condition qu'il en accepte l'offre d'emblée, il poursuivra plus en détail par la suite. Une forte somme d'argent leur est proposée et tous leurs frais de voyages, d'investigations seront couverts.

Il leur faut déchiffrer une mystérieuse et incompréhensible carte chromatique. Celle-ci est bigarrée de motifs, formes, tâches aux teintes verdâtres multiples, tout une gamme de nuance de vert. Elle se présente sous la forme d'un vieux parchemin comprenant un texte manuscrit en polonais signé par un certain Vlad Kapali...

Le texte traduit parle d'orichalque, d'une mine entière de ce mystérieux, précieux et légendaire métal.

Il leur faudra se rendre à Londres au musée royal pour y rencontrer l'historien spécialisé Karl Zaklow. Leur souhaitant bonne chance, il se retire, il n'a aucune autre info à leur communiquer et laisse son majordome s'occuper de tous les petits détails et modalités pratiques.

### **Rivalité latente**

Ce que le MJ peut savoir c'est que la traduction et l'étude de ce texte a attiré

via un difficile et compliqué réseau de relations, l'attention d'un important groupe minier anglais qui s'intéresse de près à ce métal qui doit probablement révéler des propriétés étonnantes et fabuleuses et qui devrait être extrêmement lucratif.

Ce consortium a monté un second groupe de barbouzes/mercenaires pour pister les PJs, leur mettre des bâtons dans les roues leur voler l'information. Ce groupe possède plus des méthodes musclées et violentes, bêtes et stupides que de la tactique et de l'ingéniosité archéologique.

Ce groupe va donc les poursuivre au fur et à mesure de leurs périples préférant parasiter leur travail de recherche, en leur volant leurs informations et les suivre à la trace.

## **Au musée**

---

### **Carte chromatique**

Les PJs se rendent à Londres par le train en 1ère classe. Le trajet se déroule sans le moindre problème notable. Le professeur a été prévenu de leur visite et attendra leur venue.

En se présentant aux bureaux administratifs du musée, on peut leur confirmer qu'on les attend effectivement et on les envoie au bâtiment où sont tenues les archives et les précieux parchemins moyenâgeux. On les étudie, les restaure, les préserve du temps et de toutes détériorations. Le professeur y a son bureau, aile F, bâtiment 3, 2ème étage, local K.

Sur place, le professeur les attend, le document sur son bureau. Il indique aux PJs quelques notes sans importance traduites du polonais. Tout ceci ne les aide pas beaucoup. Il leur conseille de se rendre à Krakow où ce jeune étudiant a vécu durant le Moyen-âge pour en savoir probablement plus.

### **Attaque**

Alors que les PJs questionnent éventuellement le professeur ou observent l'énigmatique carte, les voilà

pris sous le feu d'une rafale d'un Thompson M1921 "Tommy Gun" : les vitres des vitrines volent en éclat, des copeaux de bois et de papier des bibliothèques sautent de partout. Gageons que les PJs vont se mettre à couvert et pourraient être même blessés.

Les assaillants arrosent l'endroit copieusement et furieusement, le professeur est touché à mort. Aux PJs à les prendre à revers en rampant à travers les rayonnages où l'ennemi voyant leur manœuvre peuvent les faire écrouler sur eux. Les livres et étagères s'abattent sur eux manquant de les écraser, un incendie peut se déclarer, au MJ d'orchestrer tout cela en fonction des réactions des PJs et de l'intensité dramatique ou dantesque qu'il veut conférer à la scène. Un assaillant tentera de parvenir au bureau pour chiper la carte. Les PJs auront sûrement la bonne idée de ne pas la laisser traîner.

Le seul renseignement que peut encore fournir le professeur avant de décéder est de se rendre à Krakow là où l'auteur du texte a étudié à l'université et d'y faire des recherches plus poussées. Enfin, maintenant les PJs savent qu'on les poursuit et qu'on en veut à leur vie.

## **Pour le MJ**

---

Le maître de l'élève a découvert cette mystérieuse carte chromatique. Celle-ci est la clef pour révéler la localisation de l'île mystérieuse mais son sens a été dissimulé car sans la clef adéquate ça n'apparaîtra être que des aplats de tâches vertes aux nuances variées.

Le maître avait eu le trait de génie de comprendre les 2 énigmes qui permettent d'en déchiffrer le sens. Il n'a jamais parlé de la solution à son disciple mais celui-ci a pu retranscrire de mémoire celles-ci tant son maître les a récitées à voix haute pour en comprendre le sens.

L'élève est sûr et certain que son maître originaire de Danzig (là où l'on drague la boue du port pour y extraire de l'ambre)

possédait la réponse à l'une des deux énigmes.

Il finit par faire jaillir, surgir le sens caché du document mais il a avoué à son élève que ça ne servait à rien, sans lui en dire plus, qu'ils leur manquaient des connaissances à sa grande déception.

En effet, il leur faudrait ce qui n'existait pas à l'époque pouvoir repérer l'île par les airs selon son contour précis. Les gens à cette époque devaient avoir des connaissances primitives mais efficaces d'aéronavales.

Il a eu le trait de génie qu'il fallait deux pierres et qu'il fallait les juxtaposer pour distinguer la nuance particulière du vert qui correspond à la forme de l'île.

## **A Krakow**

---

*En Pologne, dans les années '30, c'est le Maréchal Pilsudski, ministre de la Guerre qui dirige le pays suite au coup d'état qu'il a perpétré ou « porté » au pays en 1926.*

### **Rendez-vous à la Porte de Florianska**

Arrivés à Krakow, les PJs ont rendez-vous à la Porte de Florianska. Un guide doit les conduire ensuite à l'université.

C'est à la lisière des Planty, emplacement des anciennes fortifications agréablement arborées formant un « rempart » végétal et pacifique où il fait bon flâner que se trouve la porte construite au cœur d'un vestige des murailles surmonté d'une imposante tour médiévale garnie de meurtrières et de créneaux. Une imposante barbacane fortifiée et protège encore l'ensemble.

### **Tentative d'enlèvement**

C'est au passage des PJs par la porte que profitant de la pénombre et de la végétation qu'un groupe d'hommes armés de matraques, des bandits locaux à la solde du consortium adverse, tente de neutraliser les PJs en les rouant de coups.

Rien ne laissait présager cela, tout était si tranquille et paisible... Ceux-ci vont

tenter de s'emparer du précieux document.

Les malandrins n'ont aucun autre recours à la force d'un enlèvement de l'un des membres du groupe pour lui arracher quelques informations utiles. En effet, ils ne détiennent pas le précieux document et la résolution des énigmes restent à venir.

Les malandrins possèdent tous matraques ou armes à choc électriques pour étourdir les PJs. Peut-être emploient-ils un gaz immobilisant pour se faciliter la tâche ? Au meneur de voir.

### **Rapt**

Ils sont nombreux et en surnombre par rapport aux PJs, ils se jettent sur l'infortuné PJ qui semble offrir le moins de résistance. Ils le capturent pour le jeter dans une voiture qui part en trombe.

Pendant ce temps, les autres PJs ont fort à faire avec leurs assaillants ne pouvant pas empêcher cet odieux et vil enlèvement du PJ le plus frêle et le plus fragile, sûrement une pauvre femme éplorée. Infamie.

Un test de perception réussie permet néanmoins aux PJs attentifs de remarquer et noter les détails suivants : la voiture est une Ford bleu nuit, elle est immatriculée d'une plaque anglaise. Un logo pourtant maquillé laisse néanmoins apercevoir un petit détail : c'est le signe du gisement de sel gemme de Wieliczka-Bochnia

[ <http://www.kopalnia-wieliczka.pl/index.html> ], le véhicule routier est de type wagonnet de transport minier.

## **Mine de sel**

---

### **Interrogatoire serré**

Pendant ce temps, le PJ enlevé est séquestré et violemment malmené et questionné afin de savoir plus. Malheureusement pour lui, tout cela est vain. L'essentiel des informations allaient être appris par la suite. Mais ça il l'ignore même s'il peut s'en douter.

Le PJ est retenu prisonnier dans l'un des premiers niveaux de la mine, dans une salle de maintenance barrée d'une lourde porte en acier fermée à double tour. Tout évader de l'intérieur sans aide est impossible.

### **Au cœur de la mine**

Les PJs arrivant sur place, vont se fondre dans la masse des mineurs qui descendent tous les jours dans la mine et ses galeries empruntant d'antiques ascenseurs.

Ils retrouveront le véhicule qui a servi à l'enlèvement et auront peu de mal à savoir où ces « étrangers » parlant anglais sont descendus. Ils ont été remarqués par tous les mineurs sur place. Apparemment, ils ne se doutent pas d'être repérés et débusqués. Il faut dire qu'ils pensent que les PJs ont en eu pour leur compte et qu'ils ont fini roués de coups, laissés pour mort dans les caniveaux de Krakow.

### **Evasion**

L'effet de surprise et l'environnement clos retourne la situation à l'avantage des PJs. Ils ont facilement le dessus, s'ils prennent par surprise. Par contre, une indiscretion risque de provoquer une fusillade intense et où les balles perdues pleuvent vu le feu nourri des tirs croisés. Les ravisseurs pouvant camper et tenir leur position de leur petite pièce facile à barricader et à monter un rempart de fortune.

## **De retour à Krakow**

---

### **Deux phrases énigmatiques**

Les PJs sont accueillis dans la cour du Collegium maius de l'Université de Jagellon par son recteur et un interprète. Celui-ci les invite à se documenter et à effectuer des recherches au sein de leur prestigieuse bibliothèque. La cour est splendide avec son puits au centre et sa galerie couverte qui garnit tout son pourtour. La librairie est remarquable par son plafond en ogives décoré d'une fresque représentant un beau ciel bleu composé de jolis nuages cotonneux. Ses rayonnages de livres anciens et son

imposante table en bois massif et ses lourdes chaises garnies de tissus.

Après quelques recherches, ils finissent par tomber sur un récit du jeune élève. Celui-ci explique tout ce qu'il sait au sujet de la carte. Il évoque ces 2 phrases mémorables, clefs de l'énigme qu'il retranscrit de mémoire. L'une d'elle est fortement liée par le plus grand des hasards à l'expérience et au vécu de son maître à Danzig : un élément remarquable de cette ville doit y être selon lui pour quelque chose.

Voici ce que l'énigme dit : « la vision véritable vous sera révélée par la superposition de ces 2 phrases : brillant, lisse, douce, jaune comme le miel mais pourtant si dure et vieille & clair, d'un bleu profond comme l'océan, limpide mais pourtant si dure » (il s'agit d'une ambre et aigue-marine, deux pierres précieuses).

Les PJs vont se rendre à Danzig où il espère trouver la réponse à l'énigme qui leur sera révélé par leur intuition, la connaissance géologique d'un PJ où la rencontre avec les marchands d'ambre du port.

Il suffit de superposer les deux pierres pour obtenir une teinte verdâtre révélatrice sur la carte chromatique d'un contour géographique facilement reconnaissable mais dont la vision exacte et précise ne peut qu'être claire et évidente que vue du ciel pour identifier sans peine et sans erreur le contours de l'île précise dont il est question par la suite.

La groupe adverse suivra avec attention et discrétion leurs découvertes et la résolution du mystère des phrases mystérieuses. Ils seront ainsi où aller et continueront à filer les PJs.

## **Par rails**

---

### **Steppe, toundra et forêts**

Le train traversera à toutes allures les grandes étendues de forêts, de steppes, de prairies de Pologne. Le climat est rude, froid, hivernal. Néanmoins, le

confort du train et la serviabilité de son personnel rattrape tout cela.

### **Diverses péripéties**

Le MJ peut choisir certains évènements à faire vivre aux PJs :

- un aiguillage peut être gelé faisant que le train prend la mauvaise voie, mais le mécanicien veille ;
- Des rencontres et discussions avec des passagers « originaux » ;
- les PJs rencontrent des agents du groupe opposé qui tentent de s'emparer de leur info, de fouiller leur cabine, etc. ;
- sabotage. Une clé dite "Bouré" (de son inventeur) qui peut être retirée du carré de voie principale quand celui-ci est fermé. Chaque appareil de voie, chaque signal, chaque système de sécurité à sa propre clé, et celle-ci ne va que sur cet appareil. Dans les postes d'aiguillages ou dans les gares, il existe des tableaux avec le double de chaque clé, pour prendre l'une d'elles, il faut briser un sceau (plomb ou carton). Ici, un saboteur peut s'être emparé dans un poste ferroviaire de l'une des ses clés et avoir aiguillé le train sur une voie sans issue pour le conduire à sa perte.

### **Attaque ferroviaire**

Les PJs sont en compagnie du conducteur du train qui répond à leur demande de confort ou fait son travail.

Soudain, un bruit de pétards qui explosent se fait entendre... C'est le signe que la locomotive a franchi le signal d'arrêt infranchissable nommé par un carré (signal d'arrêt sous la forme d'un disque ou d'un damier rouge et blanc. Ordre d'arrêt absolu).

Ceci l'alerte et lui fait s'exclamer qu'il doit se passer quelque chose à la locomotive de tête.

Les PJs alertés peuvent l'accompagner et se rendre compte que le mécanicien,

conducteur du train et le chauffeur, celui qui alimente la chaudière du train sont raides morts, frappés d'une rafale de balles.

Ils voient en effet, sur le côté des voies, des hommes lourdement armés d'armes qui fumantes viennent d'avoir tirées la mort.

Le train file à toute vitesse vers un danger imminent. En effet, le conducteur s'horripile, droit devant le train fonce sur un obstacle sur une voie secondaire où travaillent des cheminots !

Les PJs vont devoir presto trouver une solution pour arrêter l'emballement de la locomotive et la faire freiner. Déjà le conducteur tire le signal d'arrêt d'urgence ce qui fait passer à l'avant et projeter toutes personnes ou choses non arrimés ou agrippés... c'est l'hécatombe dans les wagons-voyageurs et restaurants. Les blessés sont nombreux. Espérons que les PJs se soient bien agrippés.

Pour faire ralentir le locomotive, ils peuvent tirer sur les freins, faire évacuer la pression, inonder le foyer, l'étouffer, décrocher la locomotive du reste du convoi pour éviter que l'entière de celui ne percute le véhicule de chantier.

Après cette catastrophe évitée de justesse, les PJs reprendront un autre train à une gare suivante pour poursuivre leur voyage qui heureusement se déroule bien plus paisiblement.

## **A Danzig**

---

### **Ambre**

C'est en déambulant dans la ville que les PJs, cherchant la maison du maître ou des informations sur son passé qu'ils passent à proximité du port. Là, près des engins de dragages, des marins, ouvriers farfouillent la boue et en retirent des pierres jaunes qu'ils proposent à vendre aux passants étrangers, aux touristes leur indiquant que ça leur fera un souvenir typique de Danzig. Cela devrait évoquer et éveiller une étincelle, une

lueur de compréhension de l'esprit vif des PJs ! Ils comprendront alors que l'autre énigme évoque elle aussi une pierre précieuse quand ils auront découvert le sens caché de la phrase mystérieuse.

### **Aigue-marine**

Une fois la seconde énigme comprise, il est facile dans n'importe quelle bijouterie de se procurer une aigue-marine.

## **Vol en montgolfière**

---

### **Eureka**

Le plus facile pour les PJs lorsqu'ils auront le ton exact est de reporter les formes en question sur une autre feuille. Ensuite une forme attire leur attention car elle est marquée d'une sorte de croix, tout autour d'elle, de petites tâches disparates qui forment probablement un archipel d'îles.

Partant de cette hypothèse, il est leur possible de repérer 2 ou 3 îles significatives grecques. Ensuite cette île semble minuscule, insignifiante, son contour et sa localisation semblent encore inconnue des explorateurs, navigateurs et géographes.

L'idéal est de la discerner vue du ciel, son contour étant alors facilement repérable.

C'est une toute petite île volcanique et recouvert d'une jungle luxuriante ? Ce qui est assez étonnant sous ses latitudes, des sources d'eau chaude et une vapeur d'eau ambiante doit permettre à cette sorte de végétation de pousser en ces lieux.

Les PJs n'ont plus qu'à affréter un aéroplane. Ainsi avec un peu de chance, bravant les tempêtes et domptant les vents, etc. ils finissent par repérer l'île à orichalque mais un danger pointe à l'horizon...

### **Attaque aéroportée**

Un avion fond sur eux ! Il pique sur le fragile équipage tirant une rafale avec la mitrailleuse embarquée et rivée à sa carlingue. Les balles perforent bien vite

la fragile enveloppe en tissus et le ballon commence à perdre dangereusement de l'altitude. Aux PJs à gérer ces « quelques tracés » de navigation.

Lorsque l'avion passe à proximité, il est possible qu'un PJ se jette sur le pilote ou s'accroche aux montants des ailes pour les combattre et les obliger à cesser le feu. Des acrobaties aériennes tenteront de le jeter par-dessus bord. L'avion piquera à mort vers le sol et une manœuvre aussi audacieuse qu'in extremis permettra à celui de se redresser et avant qu'il s'écrase finalement le PJ aura l'occasion de regagner le ballon tout proche mais il faudra encore gérer son atterrissage en pleine jungle. Celui-ci s'accroche dans les branches en altitude de la forêt à une bonne hauteur du sol suspendu en l'air, des lianes permettront aux PJs de regagner leur sol et d'acheminer leurs équipements et marchandises. D'ailleurs le MJ peut décider que de précieux ou fragiles équipements ont disparu ou sont endommagés suite à l'attaque à la mitrailleuse et aux secousses engendrées.

Les PJs pensent être débarrassés une fois pour toutes des hommes du consortium mais ceux-ci ont mis sur pied également une équipée qui se rendra par bateau sur l'île. Celle-ci était guidée par l'avion et a profité du temps passé lors du combat aérien pour atteindre sans encombre le rivage...

## Sur l'île

---

### **Au préalable**

Le groupe adverse a laissé en arrière quelques hommes pour assaillir les PJs alors que le reste du groupe est parti en avant à la découverte de la mine... Ceux-ci auront donc à faire en partie au vieux fou dangereux.

### **Jungle**

Les PJs entament l'exploration de l'île à la recherche de cette fabuleuse mine. Il leur faut parcourir et traverser une jungle aussi hostile que luxuriante. Des nombreuses heures sont nécessaires pour ne progresser de quelques

kilomètres tant la traversée est pénible. Sans cesse, il faut taillader à la machette les lianes, les buissons épineux, la végétation gigantesque qui obstruent le passage... De temps en temps, il faut contourner un plan d'eau gigantesque, un marécage fétide et dangereux, infesté de moustiques et de reptiles, traverser un ravin à l'aide d'un arbre abattu pour faire office de pont, etc.

Les PJs doivent suer sang et eau durant cette marche, ça doit leur sembler interminable, toute la nature semblant se liguer contre eux afin de les ralentir ou décourager... il faut les faire s'enliser, les empêtrer dans des lianes végétales, leurs blesser les pieds sur des roches aux arêtes aiguës, qu'ils se blessent, s'entaillent, se piquent d'une végétation aux feuilles coupants comme des rasoirs ou hérissés comme une étoile du matin.

### **Guet-apens**

Alors que les PJs ne s'attendent pas du tout à être attaqués, leur campement du soir érigé, ils se font rapidement encerclés par les mercenaires du consortium qui lancent un sanglant et surprenant assaut à l'arme lourde aidé de quelques grenades. Les PJs vont devoir se mettre à couvert et riposter d'emblée s'ils ne veulent pas finir là leur aventure.

### **Forcés à coopérer**

Il se peut aussi qu'un PJ parti chercher de l'eau pour le campement ou du bois pour le feu se fasse neutraliser par les hommes du consortium et qu'ils se servent de ce prisonnier comme monnaie d'échange pour obliger nos PJs à faire équipe avec eux pendant l'exploration de la mine.

Bien évidemment, une fois l'orichalque trouvé, ils se débarrasseront d'eux, ne leur étant plus d'aucune utilité.

### **Animaux sauvages**

Le MJ peut leur faire rencontrer quelques horribles et agressives bêtes sauvages typiques d'une jungle tels que tigre (éviter de se faire lacérer et déchiqueter), serpent constricteur (parvenir à vaincre l'étreinte du monstre pour ne pas périr étouffé), piranhas (se

faire mordre en traversant une rivière), crocodiles (se faire agresser alors que l'un des PJs est en difficulté), sangsues (lors d'une traversée de marécages), insectes volants (se faire harceler par leur bourdonnements et piqûres), etc.

Le MJ peut aussi décider que des animaux ou insectes sont devenus plus grands ou ont mutés suite au radiation lorsque les PJs approchent de la mine, que la végétation semble brûlée mais qu'au contraire insectes et animaux semblent devenir gigantesques... que l'environnement devient plus rocheux, etc.

Le MJ peut aussi faire surgir de la nuit des temps des monstres oubliés tels que tigre à dent de sabre, varans gigantesques, etc... cette île étant restée séparée du continent et dont le développement des espèces a varié...

### **Eureka BIS**

Au plus les PJs approchent de l'entrée de la mine, la végétation diminue semblant être cramoisie, les animaux et insectes prennent des tailles disproportionnées, la roche devient plus volcaniques, l'air plus sulfureux, toxiques, des geysers explosent de-ci de-là , etc.

Soudain, la vraisemblance est tellement stupéfiante et frappante qu'elle ne pourra échapper aux PJs, se dresse devant eux une cascade aux flots mélodieux et brumeux d'une teinte verdâtre semblable à la juxtaposition des deux pierres. A n'en pas douter l'entrée secrète de la mine ne doit pas être bien loin bien qu'habillement dissimulée.

Une étude et inspection des parois rocheuses à l'aide de matériel d'escalade permettent de se rendre compte de l'existence d'une cavité derrière le mur d'eau. Deux portes monumentales sont là inébranlables, imperturbables mais définitivement et fermement closes. Ces portes sont faites d'un métal forgé et rivetés. Elles ont très peu souffertes du temps et de l'humidité ambiante. Les PJs vont devoir découvrir le mécanisme qui permet leur ouverture.

Au niveau du sommet de la chute d'eau, un mécanisme permet de faire dévier le flot vers une énorme rigole qui alimente une immense roue à aubes. Lorsque celle-ci se met en branle et commencer à tourner, les portes pivotent sur leurs gonds dans un crissement infernal et sans fin mais dans une majesté à couper le souffle. Par la suite, il faut basculer à nouveau le levier afin d'éviter que les eaux ne finissent par engloutir la cavité et les mines... Détail que les PJs peuvent remarquer aisément que les eaux ne sont pas évacuées de la roue à aubes et qu'elles ne font que s'engouffrer dans la mine, la manœuvre doit se faire assez vite au risque d'inonder tous les souterrains.

C'est par cette particularité que le fou dangereux tentera d'engloutir à tout jamais les PJs et le secret de la mine.

## **Dans la mine**

---

### **Au préalable**

Les mercenaires seront surpris de ne voir aucune trace de leurs compagnons. Ceux-ci ayant déjà été liquidés par le vieux fou. Ceci devrait les rendre craintifs, inquiets et légèrement terrifiés obligeant les PJs à ouvrir la marche, et à braver les dangers, ceux-ci se mettant à couvert derrière eux.

Les Pjs doivent toujours faire avec une arme brandie derrière leur dos, menaçante, prête à faire feu au moindre faux pas, à la moindre entourloupette de leur part... Les PJs doivent la jouer serrés. Dans cet état d'esprit, le Meneur sera vigilant à toute tentative ou idée d'évasion fomentées par les PJs.

### **Parcours**

Les PJs parviennent dans les entrailles de la mine. Il fait très sombre. Mais étrangement malgré les âges, des flambeaux ou torches bien qu'éteintes sont placés sur la paroi à intervalles réguliers ce qui doit permettre un éclairage satisfaisant du passage une fois ceux-ci allumés.

On progresse dans les souterrains à travers des couloirs et escaliers taillés



dans la pierre naturelle sombres, cavernes où chaque pas résonne à l'infini contre la multitude de parois. Aucun boyau ou puit ne permet l'accès direct au dernier niveau. Les PJs doivent se farcir une interminable descente dans une atmosphère pesante, humide. L'oxygène est plus rare et les vapeurs irritantes ou suffocantes rendent la descente pénible pour l'organisme. Les concrétions calcaires et les roches donnent un aspect grandiose au lieu que le flamboiement des torches rend encore plus magnifique et mystérieux...

Le long des escaliers, dans des niches sont embaumés les ouvriers et esclaves qui ont creusé tout ce complexe. Des précieuses poteries, ustensiles ou bijoux peuvent être ramassés par les archéologues du groupe.

Les Pjs avec une fouille et analyse quelque peu approfondies peuvent remarquer les traces de brûlures sur les corps momifiés (dus aux radiations) et les casque de protection avec visière en plomb et les gantelets de plomb destinés à protéger les mineurs et ouvriers des roches radioactives que ceux-ci extraient pour leur propriété phosphorescente.

Régulièrement des chambres de visites et des puits d'aération sont percés et permettent aux PJs de se reposer quelque peu.

A l'intérieur du complexe, à un niveau intermédiaire, les PJs découvrent une cité troglodyte où vivaient toute la communauté de mineurs. Ceux-ci vivaient dans des alcôves creusées à même la roche, où les bancs, lits, tables étaient creusés dans la pierre même, tout ceci rend l'ensemble massif, brut, cubique proche d'un certain Art Déco.

### **Dangers naturels**

Voici pour le MJ, une série d'obstacles et curiosités naturels qu'il peut disséminer à son gré au fil de l'exploration de la mine par les PJs.

Des draperies formées par des concrétions calcaires, des bassins d'eau limpide, des fragiles et étroits pont de pierre enjambant des gouffres sans fond,

des crabes souterrains et agressifs, des araignées gigantesques, des cascades, des parois suintantes et ruisselantes, des corniches étroites à emprunter, des sols glissants, des mousses gluantes à traverser, des goulots inondés, des passages éboulés à déblayer, des bruits étranges et inquiétants, des coups de vent brusques qui vous plongent dans les ténèbres, des pierres coupants et aiguisés qui blessent les mains et les pieds, des objets indispensables perdus au fond d'un trou, etc. et tout autre idée du même type qui viendrait à son esprit...

### **Traquenard**

Arrivés devant un torrent souterrain les PJs se retrouvent à devoir emprunter un fragile bon tournant fait de métal et de planches vermoulues. L'ensemble effectue une rotation à l'aide d'une énorme manivelle qu'il faut manœuvrer à partir des rives. L'idéal étant qu'une partie du groupe passe de l'autre côté et jette au travers du torrent une corde terminée par un grappin pour réaliser un pont de singe improvisé et bien plus sûr et pratique que ce pont tournant.

Il faut savoir qu'un pont tournant en plein manœuvre est un chef d'œuvre d'équilibre qu'un rien n'ébranle au risque de le faire basculer sur lui-même pour qu'il s'abîme dans les flots.

C'est à cette occasion, à cet instant que le fou dangereux a choisi pour faire tomber du plafond une masse énorme de roches sur la tête des PJs. Ceux sur les rives peuvent se réfugier le long des parois mais les infortunés sur le pont vont devoir faire face à l'éboulement au risque, dans la panique de courir dans tous les sens et faire basculer le pont sans compter le surpoids engendré par les roches qui s'abattent sur celui-ci.

Les PJs rescapés des rives vont devoir se précipiter à la rescousse et à l'aide de leurs compagnons piégés sur le pont et tombés dans les eaux glaciales et furieuses ! Leur survie dépendra des prestes réactions et gestes précis que poseront les autres PJs à leur égard !

### **Méchant dans l'ombre**

Les PJs vont se rendre compte qu'ils ne sont pas tous seuls que quelqu'un d'autre en veut à leur vie. Ils peuvent écarter le groupe rival car celui-ci a été mis hors d'état de nuire lors de l'escapade dans les airs et le restant est à leur côté et n'a aucun intérêt à attenter à sa propre personne. Qui que soit ce personnage, il est dangereux et connaît apparemment les lieux.

Le MJ pourra à son choix, faire intervenir ce méchant dans l'ombre quand il le souhaite pour corser la progression des PJs et essayer de leur nuire par toutes sortes de pièges, de traquenards que peut offrir un environnement souterrain et minier que l'adversaire connaît comme sa poche.

### **Orichalque ?**

Les PJs finissent par enfin atteindre le fin fond de la mine, un spectacle éblouissant les y attend : le fond de la caverne est teintée d'une étrange lueur fantomatique phosphorescente dégagée par un minerai qu'un contact prolongé à main nue cause une légère brûlure. Un géologue pourra s'en peine se douter que cette roche émet une certaine radiation et qu'un contact prolongé pourrait être fatal ou du tout moins nocifs. Il faut s'en prémunir en entourant celui-ci d'un coffrage de plomb. D'ailleurs de tels réceptacles traînent encore un peu partout à même le sol !

Déçus, les PJs n'auront pas mis la main sur la tant espérée orichalque mais sur un minerai tout aussi fabuleux par ses propriétés luminescentes et radioactives !

### **Fou dangereux**

A ce moment, apparaît tout décharné et brûlé un être livide au regard fou et vide. Celui-ci porte toute une série de stigmates dus aux radiations qui lui ont également fait perdre la raison. Ces habits trahissent ses origines européennes, probablement un pauvre bougre qui a échoué sur cette île hostile à la suite de l'échouage d'un navire ou d'un avion.

Celui-ci leur professe qu'ils se sont conduits comme des profanateurs et qu'ils méritent la mort. D'ailleurs il fera exécuter la sentence, le terrible châtement funeste en les menaçant des les ensevelir vivant sous la voûte pierreuse. En effet, il a réussi à dégoter probablement dans tout son fourbi d'origine des bâtons de dynamique qu'il a placé avec détonateur de tel façon à faire céder quelques superstructures qui conduiront à l'effondrement du plafond.

Les hommes du groupe minier ne réalisent pas le danger du vieux fou dangereux et continuent à garder les PJs en joug malgré la menace et le danger bien réels.

Les PJs vont devoir convaincre ceux-ci rapidement du danger que tous courent pour qu'ils acceptent de les détacher et se défendre face à cet adversaire hystérique et fou à lier.

Là, les PJs et PNJs vont se livrer à une lutte sans merci, un duel terrible pour empêcher que ce vieux fou n'appuie sur le détonateur mais au premier faux mouvement de quiconque ou d'un répit celui-ci arrive à mettre à exécution sa terrible menace.

A partir de ce moment, les PJs n'auront plus que la fuite éperdue comme recours in extremis et comme seule échappatoire ! Laisant derrière eux cette précieuse découverte.

Ici, ennemi du consortium ou PJs chacun tente de sauver sa peau sans avoir le temps de se préoccuper de l'autre. Il n'y a plus que la survie qui compte.

Mais quand les PJs ressortent rescapés, sains et saufs de cet enfer, aucun agresseur n'a survécu à la catastrophe.

## **Conclusion**

---

Les PJs parviennent à s'en sortir, tout juste avant l'éboulement complet de la mine où a péri sous des tonnes de pierres et de gravats le vieux fou qui la hantait. Les PJs sont-ils parvenus à arracher, à recueillir un morceau de

roche radioactive qui devrait intéresser sans nul doute les physiciens nucléaires à leur retour en Angleterre auprès de leur employeur.

(jdr) pour infos, ambiances, trains, armes, etc sur les Années Folles ;  
sur <http://www.tentacules.net/>

## Suites éventuelles et conseils

---

Le retour en train avec à son bord les PJs et leur roche radioactive par convoi spécial peut être plus développé. Quitte à remplacer, supprimer le trajet en train entre Krakow et Danzig.

Egalement leur patron peut leur proposer d'autres aventures archéologiques car il possède un grand nombre de reliques et artefacts inconnus dont le mystère n'attend que les PJs et ne demande qu'à être révélé.

Il est loisir au MJ de décrire plus en détails certains lieux à l'aide de visuels ou de mieux cerner ou créer l'ambiance Années Folles à l'aide d'une bonne iconographie. « Un petit dessin vaut parfois mieux qu'un long discours ». Ainsi j'invite le MJ à faire quelques recherches sur le site web du T.O.C. et Grim Fandango.

## Inspirations

---

- L'ombre noire d'Edmund Bell n° 5 de la Collection Détective de John FLANDERS (alias Jean Ray), Martin LODEWIJK et René FOLLET, Claude LEFRANCQ Editeur ;
- Le grand mystère II n° 44 de Robert et Bertrand, BD du belge Willy Vandersteen ;
- Le rayon U (édité en album en 1974), dont les héros, et les thèmes centraux préfigurent Blake et Mortimer, transposition du célèbre héros américain Flash Gordon, BD du belge Edgar P.Jacobs ;  
sur : <http://golden.rocket.free.fr/>
- La clef de bronze n° 116 de Bob et Bobette, BD du belge Willy Vandersteen ;
- Trouver Objet Caché, site web consacré à l'Appel de Cthulhu

## Remerciements

---

Merci à Bolgenstein pour ses critiques qui ont permis la révision et sans nul doute l'amélioration constructive et pertinente de ce scénario.

Paul-Henri « Pitche » Verheve, octobre 2004 et revu en décembre 2004

